

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-024643

(43)Date of publication of application : 28.01.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

G06F 17/60

(21)Application number : 2002-121142

(71)Applicant : GRAVITY CORP.

(22)Date of filing : 23.04.2002

(72)Inventor : KIM HAK-KYU

(30)Priority

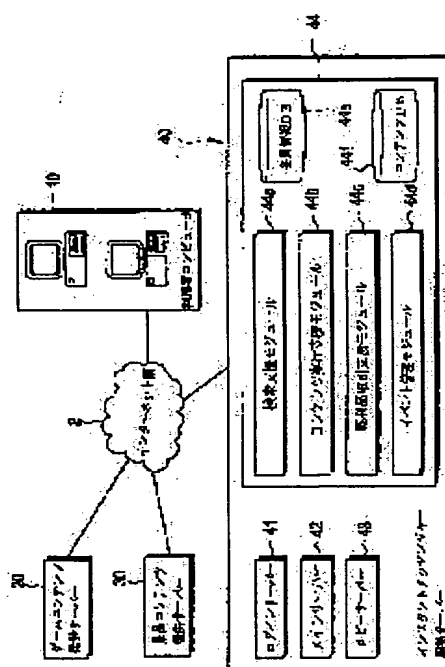
Priority number : 2001 200122381 Priority date : 25.04.2001 Priority country : KR

(54) INSTANT MESSENGER DRIVING SERVER FOR SUPPORTING ONLINE GAME, ONLINE GAME SUPPORTING METHOD, AND RECORDING MEDIUM WITH ITS PROGRAM SOURCE STORED THEREON

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide an instant messenger(IM) driving server and an online game supporting method, with which the opponent of an online game can be easily retrieved to play with by sharing the member DB of each of inline game traders.

SOLUTION: In an IM driving server 40 for performing support to enable the mutual transfer chat of messages with a party in response to the request of a logging-in user when an IM driving program is packaged in a user computer 10 and this program is run, the IM driving server 40 contains at least one online game content, the logging-in user searches for the opponent to play with in the online game, online game play is proposed to the opponent corresponding to search conditions, and when a play approval signal is transferred from the party, the online game is automatically started. Then, the user and the opponent are supported to play the online game.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination] 23.04.2002

[Date of sending the examiner's decision of rejection] 17.02.2004

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision]

of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's
decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号
特開2003-24643
(P2003-24643A)

(43)公開日 平成15年1月28日(2003.1.28)

(51)Int.Cl. ⁷	識別記号	F I	テマコード [*] (参考)
A 6 3 F 13/12	Z E C	A 6 3 F 13/12	Z E C C 2 C 0 0 1
G 0 6 F 17/60	1 4 6	G 0 6 F 17/60	1 4 6 Z
	3 3 2		3 3 2
	5 0 8		5 0 8

審査請求 有 請求項の数34 O L (全 12 頁)

(21)出願番号 特願2002-121142(P2002-121142)
(22)出願日 平成14年4月23日(2002.4.23)
(31)優先権主張番号 2001-022381
(32)優先日 平成13年4月25日(2001.4.25)
(33)優先権主張国 韓国 (K R)

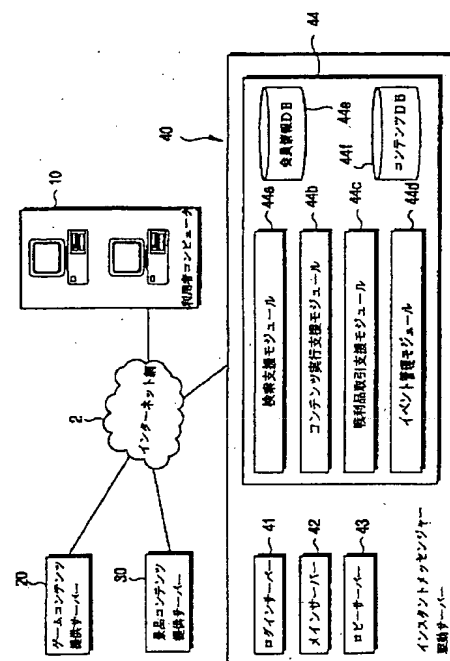
(71)出願人 502144947
グラヴィティ・コーポレーション
大韓民国ソウル市江南区論▲ヒュン▼洞
108-204番地 栄東住宅ガ棟101号
(72)発明者 金 学奎
大韓民国ソウル市江南区論▲ヒュン▼洞
108-204番地栄東住宅ガ棟101号
(74)代理人 100064908
弁理士 志賀 正武 (外7名)
Fターム(参考) 2C001 CB00 CB08

(54)【発明の名称】 オンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー及びオンラインゲーム支援方法とそのプログラムソースを貯蔵した記録媒体

(57)【要約】

【課題】 各オンラインゲーム業者の会員DBを共有することにより、オンラインゲームの相手方を容易に検索して対戦することができるように支援するIM駆動サーバーとオンラインゲーム支援方法を提供する。

【解決手段】 利用者コンピュータ10にIM駆動プログラムが搭載され、該プログラムが実行されると、ログインされた利用者の要請により、相手方とメッセージを相互転送チャットできるように支援するIM駆動サーバー40において、IM駆動サーバー40は、一つ以上のオンラインゲームコンテンツを含み、ログインされた利用者がオンラインゲームで対戦しようとする相手方を検索し、検索条件に該当する相手方にオンラインゲームプレイを提議し、相手方からプレイ承諾信号が転送されると、オンラインゲームが自動的に実行され、利用者と相手方がオンラインゲームを実施できるように支援することを特徴とする。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 利用者コンピュータにインスタントメッセージ駆動プログラムが搭載され、前記インスタントメッセージ駆動プログラムが実行されると、ログインされた利用者の要請により、相手方とメッセージを相互転送チャット(chatting)することができるように支援するインスタントメッセージ駆動サーバにおいて、
前記インスタントメッセージ駆動サーバは、
一つ以上のオンラインゲームコンテンツ(contents)を含み、
ログインされた利用者がオンラインゲームで対戦しようとする相手方を検索し、検索条件に該当する相手方にオンラインゲームプレイを提議し、相手方からプレイ承諾信号が転送されると、前記オンラインゲームが自動的に実行されて、前記利用者と相手方がオンラインゲームを実施することができるように支援することを特徴とするオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。
【請求項2】 前記インスタントメッセージ駆動サーバは、
オンラインゲーム時に利用者が獲得した戦利品を取引することができるように支援することを特徴とする請求項1に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。
【請求項3】 前記インスタントメッセージ駆動サーバは、
接続しようとする利用者が会員であるか否かを判断するログインサーバと、会員の情報及びコンテンツ情報を貯蔵しており、オンラインゲーム実行を支援するDBサーバと、
ログインされた利用者のチャット要請により、利用者のコンピュータと相手方のコンピュータとの間でメッセージを相互転送するメインサーバと、
チャットグループに属する会員及びチャットグループに参加中である会員のリストを管理するロビーサーバとを含むことにより構成されることを特徴とする請求項1又は請求項2に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。
【請求項4】 前記DBサーバは、
会員として登録された利用者の情報を貯蔵している会員情報DBと、
コンテンツ提供サーバから転送された一つ以上のゲームコンテンツを貯蔵しているコンテンツDBと、
利用者が対戦しようとする相手方の検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を前記会員情報DBから検出し、前記利用者に提示する検索支援モジュールと、
ゲームプレイ制御信号が転送されると、前記利用者と相手方のコンピュータに各々該当オンラインゲームプログ

ラムが搭載されているか否かを判断して、前記オンラインゲームプログラムが搭載されていない場合には、自動的に該当オンラインゲームを前記コンテンツDBから検出し、前記利用者コンピュータ又は相手方コンピュータにダウンロードするコンテンツ実行支援モジュールとを含むことにより構成されることを特徴とする請求項3に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。

【請求項5】 前記インスタントメッセージ駆動サーバは、
前記利用者と相手方のゲームプレイが終了されると、ゲーム結果及びゲーム時に獲得した戦利品情報を前記会員情報DBに貯蔵することを特徴とする請求項4に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。

【請求項6】 前記会員情報DBに貯蔵される利用者情報には、利用者が所有している戦利品に対する情報がさらに含まれ、前記DBサーバは利用者が取引しようとする戦利品の取引を仲介する戦利品取引支援モジュールをさらに含むことを特徴とする請求項4に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。

【請求項7】 前記戦利品取引支援モジュールは、
利用者が戦利品取引のために相手方を検索し、利用者が取引をするために選択した一人以上の相手方に該当戦利品の取引を提案するメッセージを発送し、前記メッセージを受信した相手方が取引意志がある場合、取引しようとする条件を前記利用者に再転送し、前記利用者が取引条件に符合する最終取引者を選択すると、前記利用者と相手方間の戦利品取引を支援することを特徴とする請求項6に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。

【請求項8】 前記検索支援モジュールは、
利用者が検索条件に該当する相手方のうち、ゲームを実行しようとする相手方及びゲーム名を選択すると、前記相手方にゲーム要請メッセージウィンドウを提示し、前記ゲーム要請メッセージウィンドウには、ゲーム要請に対する承諾又は拒絶に対する応答をすることができるボタンが含まれることを特徴とする請求項4に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバ。

【請求項9】 前記コンテンツ実行支援モジュールは、
利用者が“承諾”ボタンをクリックした場合、前記利用者と相手方がプレイしようとするオンラインゲームが有料コンテンツであるとき、前記利用者及び相手方コンピュータに該当コンテンツが有料であることを知らせる有料コンテンツ情報を提示し、前記利用者及び相手方に該当金額を支払うことを要求する有料コンテンツ支払支援モジュールをさらに含むことを特徴とする請求項8に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセン

ジャー駆動サーバー。

【請求項 10】 前記有料コンテンツ支払支援モジュールは、

有料コンテンツを利用しようとする利用者がサイバーマネーを有している場合、サイバーマネーに該当金額を決済することができるように支援することを特徴とする請求項 9 に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー。

【請求項 11】 前記 DB サーバーは、一つ以上の景品コンテンツ提供サーバーからイベントコンテンツを受信して前記コンテンツ DB に貯蔵し、

前記 DB サーバーは、

利用者が前記インスタントメッセージの所定領域に含まれるイベント広告領域のイベントに参加する時に、抽選により景品が提供されるように支援するイベント管理モジュールをさらに含むことを特徴とする請求項 4 に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー。

【請求項 12】 前記イベントは、

クイズを通しての景品行事情報又はアンケート調査を通しての景品行事情報であることを特徴とする請求項 11 に記載のオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー。

【請求項 13】 オンラインゲームを提供するオンラインゲーム提供サーバーに接続して、オンラインゲームを要請した利用者に該当オンラインゲームをプレイすることができるように支援するオンラインゲーム支援方法において、

1) 利用者が共にプレイしようとする相手方検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を検索して、検索結果を前記利用者コンピュータに提供する段階と、

2) 検索条件に該当する相手方にゲームプレイ提議信号を転送し、前記相手方から承諾信号が転送されると、利用者と相手方が該当オンラインゲームを実施するように支援する段階とを含むことを特徴とするインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 14】 3) 利用者が所有している戦利品の取引を支援する段階をさらに含むことを特徴とする請求項 13 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 15】 前記 1) 段階は、

1-1) 接続しようとする利用者が会員であるか否かを判断する段階と、

1-2) 会員として認証された利用者から対戦しようとする相手方の検索条件の入力を受けて、前記検索条件に該当する相手方を会員情報 DB から検出した検索リストを前記利用者コンピュータに提供する段階とを含むことを特徴とする請求項 13 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 16】 前記 2) 段階は、

2-1) 利用者が検索リストのうちの一人を選択すると、選択された相手方にゲームプレイ提議信号を転送する段階と、

2-2) 前記ゲームプレイ提議信号に対する承諾信号が転送されると、前記利用者と相手方のコンピュータに各々該当オンラインゲームプログラムが搭載されているか否かを判断する段階と、

2-3) 前記 2-2) 段階の判断の結果、オンラインゲームプログラムが搭載されていない場合には、自動的に該当オンラインゲームをコンテンツ DB から検出し、前記利用者コンピュータ又は相手方コンピュータにダウンロードする段階とを含むことを特徴とする請求項 13 乃至請求項 15 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 17】 前記 2) 段階は、

2-4) 前記利用者と相手方のゲームプレイが終了されると、ゲーム結果及びゲーム時に獲得した戦利品情報を会員情報 DB に貯蔵する段階を含むことを特徴とする請求項 16 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 18】 会員情報 DB に貯蔵される利用者情報には、利用者が所有している戦利品に対する情報がさらに含まれ、

前記 3) 段階は、

3-1) 利用者が取引のために選択した一人以上の相手方に該当戦利品の取引を提案するメッセージを発送する段階と、

3-2) 前記メッセージを受信した相手方が取引意志がある場合、取引しようとする条件を前記利用者に再転送する段階と、

3-3) 前記利用者が取引条件に符合する最終取引者を選択すると、前記利用者と相手方間の戦利品取引を支援する段階とを含むことを特徴とする請求項 14 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 19】 前記 1-2) 段階は、

1-2 a) 利用者が検索リストのうちの選択した相手方にゲーム要請メッセージウィンドウを提示する段階を含み、

前記ゲーム要請メッセージウィンドウには、ゲーム要請に対する承諾又は拒絶に対する応答をすることができるボタンが含まれることを特徴とする請求項 15 に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項 20】 前記 2-3) 段階は、

2-3 a) 利用者が“承諾”ボタンをクリックした場合、前記利用者と相手方がプレイしようとするオンラインゲームが有料コンテンツであるとき、前記利用者及び相手方コンピュータに該当コンテンツが有料であること

を知らせる有料コンテンツ情報を提示する段階と、
2-3b) 前記利用者及び相手方に該当金額を支払うことを要求する段階とをさらに含むことを特徴とする請求項16に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項21】 前記2-3b) 段階は、
有料コンテンツを利用しようとする利用者がサイバーマネーを有している場合、サイバーマネーに該当金額を決済することができるように支援することを特徴とする請求項20に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項22】 4) 一つ以上のイベントコンテンツ提供サーバーから受信して、貯蔵したコンテンツDBからインスタントメッセージの所定領域にイベント広告を提示して利用者がイベントに参加する時に、抽選により景品が提供されるように支援する段階をさらに含むことを特徴とする請求項13に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項23】 前記イベントは、
クイズを通しての景品行事情報又はアンケート調査を通しての景品行事情報であることを特徴とする請求項22に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法。

【請求項24】 オンラインゲームを提供するオンラインゲーム提供サーバーに接続してオンラインゲームを要請した利用者に、該当オンラインゲームを実行することができるように支援するオンラインゲーム支援プログラムをコンピュータが判読できるように貯蔵した記録媒体において、

A) 利用者が共にプレイしようとする相手方検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を検索して検索結果を前記利用者コンピュータに提供するプロセスと、

B) 検索条件に該当する相手方にゲームプレイ提議信号を転送し、前記相手方から承諾信号が転送されると、前記利用者と相手方が該当オンラインゲームを実行するように支援するプロセスとを含むことを特徴とするインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項25】 C) 利用者が所有している戦利品の取引を支援するプロセスをさらに含むことを特徴とする請求項24に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項26】 前記A) プロセスは、
A-1) 接続しようとする利用者が会員であるか否かを判断するプロセスと、

A-2) 会員として認証された利用者から対戦しようとする相手方の検索条件の入力を受けて、前記検索条件に該当する相手方を会員情報DBから検出した検索リスト

を前記利用者コンピュータに提供するプロセスとを含むことを特徴とする請求項24に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項27】 前記B) プロセスは、
B-1) 利用者が検索リストのうちの一人を選択すると、選択された相手方にゲームプレイ提議信号を転送するプロセスと、

B-2) 前記ゲームプレイ提議信号に対する承諾信号が転送されると、前記利用者と相手方のコンピュータに各々該当オンラインゲームプログラムが搭載されているか否かを判断するプロセスと、

B-3) 前記B-2) プロセスの判断の結果、オンラインゲームプログラムが搭載されていない場合には、自動的に該当オンラインゲームをコンテンツDBから検出して、前記利用者コンピュータ又は相手方コンピュータにダウンロードするプロセスとを含むことを特徴とする請求項24乃至請求項26のうちのいずれか一つに記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項28】 前記B) プロセスは、
B-4) 前記利用者と相手方のゲームプレイが終了されると、ゲーム結果及びゲーム時に獲得した戦利品情報を会員情報DBに貯蔵するプロセスを含むことを特徴とする請求項27に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項29】 会員情報DBに貯蔵される利用者情報には、利用者が所有している戦利品に対する情報がさらに含まれ、

前記C) プロセスは、

C-1) 利用者が取引のために選択した一人以上の相手方に該当戦利品の取引を提案するメッセージを送信するプロセスと、

C-2) 前記メッセージを受信した相手方が取引意志がある場合、取引しようとする条件を前記利用者に再転送するプロセスと、

C-3) 前記利用者が取引条件に符合する最終取引者を選択すると、前記利用者と相手方間の戦利品取引を支援するプロセスとを含むことを特徴とする請求項25に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項30】 前記A-2) プロセスは、
A-2a) 利用者が検索リストのうちの選択した相手方にゲーム要請メッセージウィンドウを提示する段階を含み、

前記ゲーム要請メッセージウィンドウには、ゲーム要請に対する承諾又は拒絶に対する応答をすることができるボタンが含まれることを特徴とする請求項26に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲー

ム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項31】 前記B-3)プロセスは、
B-3a) 利用者が“承諾”ボタンをクリックした場合、前記利用者と相手方がプレイしようとするオンラインゲームが有料コンテンツであるとき、前記利用者及び相手方コンピュータに該当コンテンツが有料であることを知らせる有料コンテンツ情報を提示するプロセスと、
B-3b) 前記利用者及び相手方に該当金額を支払うことを要求するプロセスとをさらに含むことを特徴とする請求項27に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項32】 前記B-3b)プロセスは、
有料コンテンツを利用しようとする利用者がサイバーマネーを有している場合、サイバーマネーに該当金額を決済することができるように支援することの特徴とする請求項31に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項33】 D) 一つ以上のイベントコンテンツ提供サーバーから受信して貯蔵したコンテンツDBからメッセージの所定領域にイベント広告を提示し、利用者がイベントに参加する時に、抽選により景品が提供されるように支援する段階をさらに含むことを特徴とする請求項24に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【請求項34】 前記イベントは、
クイズを通しての景品行事情報又はアンケート調査を通しての景品行事情報であることを特徴とする請求項33に記載のインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー及びオンラインゲーム支援方法とそのプログラムソースを貯蔵した記録媒体に関するものであり、より詳細には、多数の利用者が使用しているインスタントメッセージ駆動プログラムを通じてオンラインゲームを対戦しようとする相手方を検索して、検索された相手方の承諾を得た後にオンラインゲームをプレイすることができ、ゲームコンテンツ提供業者は、前記インスタントメッセージを通じて自社ゲームを広報したり、有料コンテンツ課金することができるように支援するオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバー及びオンラインゲーム支援方法とそのプログラムソースを貯蔵した記録媒体に関するものである。

【0002】

【従来の技術】近來、コンピュータのような情報媒体の

急速な普及により、ビデオゲーム代わりにコンピュータゲームをする利用者が増え、それによりコンピュータゲームも飛躍的に発展している。しかし、利用者は既存に作られたコンピュータの人工知能(AI: Artificial Intelligence)とのゲームに食傷しており、その対案として利用者間のゲームプレイが相互影響を与える多人数用ゲームソフトウェアが登場している。しかし、多人数用ゲームソフトウェアは同じ時間に同じ場所に集まってプレイしなければならない不便があって、これを解消するためにインターネットを利用して、各自が所望の位置で接続して、多数の人が同時にプレイすることができるオンラインゲームが登場することになった。

【0003】しかし、オンラインゲームを提供するサーバーに相当に多い利用者が接続してオンラインゲームをするとき、サーバーが該当利用者を全て受容することができずに、利用者は所望のオンラインゲームをするために長時間待機しなければならないという問題点がある。

【0004】したがって、オンラインゲームを提供する業者は前記の問題点を克服するために、各々必要であるサーバーを別途に製作/構築してきた。しかし、そのサーバー構築費用及び維持費用が高すぎて、オンラインゲームコンテンツを有料に転換しなかった多数の業者はその費用を維持できず、サービスを中断したり、品質が低下されるなどの事例が頻繁に起きている。有料に転換されたコンテンツは、各業者別に別途の課金方式を採択して、結果的に類似した課金代理店が出現し、利用者はコンテンツごとに異なる方式の決済手段のために不便を感じている。

【0005】さらに、各々のサービス業者は、莫大な広報費という負担を有しており、かつ、これらのサービス業者による広報が昔ながらの広報に依存しているので、エンドユーザーの注意を引きつけることができない。

【0006】個人利用者は、利用者が共にゲームをプレイする相手を探し、ゲームの間に獲得した戦利品(アイテム)及びゲームに対する意見などを相互交換するために、別途のコミュニティを構成することになって、結局、類似する目的を有した類似するサイトが多量に生じた。オンラインゲームに関する情報が多数のコミュニティに分散されているので、これらのコミュニティの大部分は、量的又は質的に不十分なコンテンツを有するサイトのままである。

【0007】

【発明が解決しようとする課題】本発明の目的は、オンラインゲームを提供する業者側の技術的/資本的問題点を解決し、各オンラインゲーム業者の会員DBを共有することにより、オンラインゲームの相手方を容易に検索して対戦することができるように支援するインスタントメッセージ駆動サーバーとオンラインゲーム支援方法を提供することにある。

【0008】

【課題を解決するための手段】上述した本発明の目的を達成するための本発明は、利用者コンピュータにメッセージ駆動プログラムが搭載され、前記インスタントメッセージ駆動プログラムが実行されると、ログインされた利用者の要請により、相手方とメッセージを相互転送チャットすることができるように支援するインスタントメッセージ駆動サーバーにおいて、前記インスタントメッセージ駆動サーバーは、一つ以上のオンラインゲームコンテンツを含み、ログインされた利用者がオンラインゲームで対戦しようとする相手方を検索して、検索条件に該当する相手方にオンラインゲームプレイを提議し、相手方からプレイ承諾信号が転送されると、前記オンラインゲームが自動的に実行され、前記利用者と相手方がオンラインゲームを修行することができるように支援することを特徴とするオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバーを提供する。

【0009】上述した本発明の他の目的を達成するための本発明は、オンラインゲームを提供するオンラインゲーム提供サーバーに接続して、オンラインゲームを要請した利用者に該当オンラインゲームをプレイすることができるように支援するオンラインゲーム支援方法において、利用者が共にプレイしようとする相手方検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を検索し、検索結果を前記利用者コンピュータに提供する段階と、検索条件に該当する相手方にゲームプレイ提議信号を転送し、前記相手方から承諾信号が転送されると、利用者と相手方が該当オンラインゲームを修行するように支援する段階とを含むことを特徴とするインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援方法を提供する。

【0010】上述した本発明のまた他の目的を達成するための本発明は、オンラインゲームを提供するオンラインゲーム提供サーバーに接続してオンラインゲームを要請した利用者に、該当オンラインゲームを実行することができるように支援するオンラインゲーム支援プログラムをコンピュータが判読できるように貯蔵した記録媒体において、利用者が共にプレイしようとする相手方検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を検索して、検索結果を前記利用者がコンピュータに提供するプロセスと、検索条件に該当する相手方にゲームプレイ提議信号を転送し、前記相手方から承諾信号が転送されると、前記利用者と相手方が該当オンラインゲームを修行するように支援するプロセスとを含むことを特徴とするインスタントメッセージを通してのオンラインゲーム支援プログラムを貯蔵した記録媒体を提供する。

【0011】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の望ましい一実施形態をより詳細に説明する。

【0012】本発明は、インスタントメッセージ駆動プログラムを搭載した利用者コンピュータとゲームコンテンツ提供サーバー及びインスタントメッセージ駆動サーバーがインターネット網に連結されて、前記インスタントメッセージ駆動プログラムを提供するサーバーで、オンラインゲームを支援するように具現されるシステムを望ましい一実施形態として示した。

【0013】また、本発明の望ましい実施形態は、本発明の方法を実行するようにプログラムされたコンピュータシステム及びコンピュータプログラム製品のような実施形態を含む。コンピュータシステムの実施形態によると、オンラインゲームを支援する方法を実行するために組まれたコンピュータプログラムソースに関する命令語セットは、一つ又はそれ以上のメモリ(RAM)に常住し、これらの命令語セットは、コンピュータシステムで必要とするまで、例えば、ハードディスクなどのような記録媒体にコンピュータプログラム製品として貯蔵されることができる。

【0014】図1は、本発明によるオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバーを含むシステムの構成図である。

【0015】図1に示すように、本発明のためのシステムは、インターネット網2に一つ以上の利用者コンピュータ10とオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ(以下、“IM”と称する)駆動サーバー40と連結されている。

【0016】前記利用者コンピュータ10はPC、ノートブックなどのインターネット網2に接続可能である端末機を全て含み、IM駆動サーバー40で配布したIM駆動プログラムを搭載した端末機でなければならない。前記IM駆動プログラムについては、IM駆動サーバー40又は他のインターネットサイトに接続してダウンロードすることができる。

【0017】前記IM駆動サーバー40はIM駆動プログラムを配布及び管理し、前記IM駆動サーバー40に接続しようとする利用者が会員であるか否かを判断するログインサーバー41と、ログインされた利用者のチャット要請により、利用者のコンピュータと相手方のコンピュータとの間でメッセージを相互転送するメインサーバー42と、チャットグループに属する会員及びチャットグループに参加中である会員のリストを管理するロビーサーバー43及びDBサーバー44を含むことにより構成される。

【0018】前記DBサーバー44は本発明で提案するオンラインゲームを支援し、会員情報及びコンテンツ情報を貯蔵する会員情報DB44eとコンテンツDB44fと、利用者が対戦しようとする相手方の検索条件を入力すると、前記検索条件に該当する相手方を前記会員情報DB44eから検出して、前記利用者に提示する検索支援モジュール44a、ゲームプレイ制御信号が転送さ

れると、前記利用者と相手方のコンピュータに各々該当オンラインゲームプログラムが搭載されているか否かを判断して、前記オンラインゲームプログラムが搭載されていない場合には、自動的に該当オンラインゲームを前記コンテンツDB44fから検出して前記利用者コンピュータ又は相手方コンピュータにダウンロードするコンテンツ実行支援モジュール44bを含む。

【0019】前記コンテンツ実行支援モジュール44bは、前記検索支援モジュール44aで相手方に提示するゲーム要請メッセージウィンドウに含まれている“承諾”ボタンがクリックされた場合、前記利用者と相手方がプレイしようとするオンラインゲームが有料コンテンツであるとき、前記利用者及び相手方コンピュータに該当コンテンツが有料であることを知らせる有料コンテンツ情報を提示し、前記利用者及び相手方に該当金額を支払うことを要求する有料コンテンツ支払支援モジュール(図示せず)をさらに含む。

【0020】また、DBサーバー44は利用者が取引しようとする戦利品取引を仲介する戦利品取引支援モジュール44cと、一つ以上の景品コンテンツ提供サーバー30からイベントコンテンツを受信して前記コンテンツDB44fに貯蔵し、利用者がインスタントメッセージの所定領域に含まれるイベント広告領域60のイベントに参加する時に、抽選により景品が提供されるように支援するイベント管理モジュール44dをさらに含むことができる。

【0021】以上のように構成された本発明のIM駆動サーバー40で、オンラインゲームを支援する過程について図2乃至図13を参照して詳細に説明する。

【0022】いずれかのIMと同様に、本発明のIM駆動プログラムもIMを利用するために、利用者はIM駆動サーバー40に会員として登録してIDとパスワードを付与されなければならない。会員として登録された利用者がIM駆動プログラムを実行させて、IM駆動サーバー40に接続するためには、ログイン過程を経て、IM駆動サーバー40のログインサーバー41で利用者がログインするときに利用者が正当な利用者であるか否かを判断する。

【0023】前記IM駆動サーバー40にて会員として登録された利用者は、前記IM駆動サーバー40で提供するオンラインゲームを実行するとき、該当オンラインゲームを提供するゲームコンテンツ提供サーバー20に別途の会員登録を必要としない。

【0024】前記利用者がIM駆動サーバー40に会員登録するとき、利用者の情報は会員情報DB44eに貯蔵され、ログインサーバー41は利用者がIM駆動サーバー40に接続するとき入力するIDとパスワードが正確であるか否かを判断して、入力されたIDとパスワードが正確な利用者のみがIM駆動サーバー40に接続されるようにする。

【0025】利用者が利用者コンピュータ10に搭載されているIM駆動プログラムを実行すると、図2のようにIDとパスワードを入力することができるウィンドウが利用者コンピュータ10に提示される。

【0026】利用者が入力したIDとパスワードが正確であると、図3のようにIMウィンドウが利用者コンピュータ10の所定領域にポップアップ(pop up)される。図3のようなIMウィンドウは、一般のチャットプログラムを実行させた場合にもポップアップされ、利用者が登録しておいた友達リストが前記IMウィンドウ内に含まれている。

【0027】本発明のIM駆動プログラムは、既存のチャットプログラムの機能を全て有しているため、メッセージのやり取り、又は個人情報公開/検索などの既存のチャットプログラムの一般的な機能に関する説明は省略する。IM駆動サーバー40のメインサーバー42は、ログインされた利用者のチャット要請により、利用者のコンピュータと相手方のコンピュータとの間でメッセージを相互転送する機能を実施し、ロビーサーバー43は、チャットグループに属する会員及びチャットグループに参加中である会員のリストを管理する。

【0028】前記IM駆動サーバー40には、会員の情報及びコンテンツ情報を貯蔵しているDBサーバー44が含まれており、前記DBサーバー44は一般のチャットプログラムの機能以外に、本発明で提案する機能が実施されるように支援する。

【0029】IM駆動プログラムが駆動されたとき、図3のようにIMウィンドウが利用者コンピュータ10の画面にポップアップされ、前記IMウィンドウのメニュー項目50のうち“友達”には、利用者が対戦しようとする相手方を検索することができる項目が含まれてあり、利用者が相手方検索メニューに該当する項目をクリックすると、図4のようなウィンドウがポップアップされる。次に、利用者は本人が対戦しようとする利用者の性別、年齢、地域、職業、ゲームなどを選択する。検索支援モジュール44aは前記利用者が入力した検索条件に該当する相手方を検索するとき、優先的に会員情報DB44eに貯蔵されている会員情報のうちで検索し、さらにゲームコンテンツ提供サーバー20に会員として登録された利用者のうちでも検索することができる。

【0030】各ゲームコンテンツ提供サーバー20の会員情報が貯蔵されているDB(図示せず)はIM駆動サーバー40の検索支援モジュール44aが検索条件により相手方を検索するとき、アクセス可能であるように前記DBは共有状態に指定されていることが分かる。

【0031】図4から、現在の利用者は“タンクマニア”というゲームを共に実行する相手方を検索しており、検索結果図5のようにテスト0、テスト

1...などのIDを有する利用者が検索された。

50 前記のような方式により、相手方を検索することができ

るように支援するためには、利用者が会員登録時に利用者情報には“好むゲーム”や“プレイ可能であるゲーム”などの情報がさらに含まれていなければならない。前記のように、利用者が共にプレイする相手方を検索するとき、ゲーム名を通じて相手方を検索することができる。

【0032】即ち、利用者は相手方の性別、年齢、職業などを入力して相手方を検索したり、相手方の条件に関係なしに利用者がしようとするゲームを共にするために、ゲーム名のみで相手方を検索することができる。

【0033】検索された多数の相手方のうち、利用者は図6に示したように、各相手方の情報を詳細に見るために、該当IDをダブルクリックすると、相手方の詳細な情報が分かり、図6は利用者が多数の相手方のうちで“テスト0”というIDを有する相手方に関する詳細な情報を示す画面図である。

【0034】利用者が図5のような画面図を見て、各相手方に関する情報を見た後に、本人が対戦しようとする相手方を一人選択すると、検索支援モジュール44aは選択された相手方に図7のようなメッセージを転送する。

【0035】この時、選択された相手方は、現在IM駆動サーバー40に接続（ログイン）状態であるとき、図7のようなメッセージを受信することができる。

【0036】図7のようなメッセージウィンドウを受信した“テスト0”IDを有する相手方は、前記メッセージに含まれている“承諾”又は“拒絶”ボタンをクリックして、提案されたゲームを共に実行するか否かに対する意志表示をする。

【0037】相手方が“承諾”ボタンをクリックすると、前記コンテンツ実行支援モジュール44bは利用者及び相手方のコンピュータ10に実行しようとするオンラインゲームプログラムが搭載されているか否かを判断する。

【0038】前述の場合では、利用者が“タンクマニア”ゲームを共にすることを提案したので、前記コンテンツ実行支援モジュール44bは“タンクマニア”ゲームプログラムが前記利用者と相手方のコンピュータ10に搭載されているか否かを判断する。判断の結果、該当プログラムが利用者コンピュータ10及び相手方コンピュータ10に搭載されていないと、該当プログラムをコンテンツDB44fから利用者（又は相手方）コンピュータ10にダウンロードする。

【0039】前記コンテンツDB44fには、多数のゲームコンテンツ提供サーバー20から提供するオンラインゲームコンテンツが貯蔵され、前記コンテンツDB44fに貯蔵されるゲームコンテンツは、以後に利用者コンピュータ10にダウンロードされる。前記コンテンツは利用者が無料で利用することができる無料コンテンツであったり、一定金額を支払わなければならない有料コ

ンテンツを含む。

【0040】まず、前記利用者が相手方と対戦しようとするゲームが無料コンテンツである場合を説明するために、前記“タンクマニア”プログラムが無料コンテンツと仮定する。相手方が“承諾”ボタンをクリックすると、コンテンツ実行支援モジュール44bは図8のように“タンクマニア”を実行するときに必要なプログラムがすぐに利用者（又は相手方）コンピュータ10にダウンロード及び自動設置し、前記利用者又は相手方がすぐにゲームを実行できるように利用者コンピュータ10及び相手方コンピュータ10を該当サーバー（“タンクマニア”提供サーバー）に接続させる。

【0041】前記のような無料コンテンツは、有料化の前に広報面で無料にサービスする、即ち、期間中に提供されるコンテンツである。

【0042】しかし、前記“タンクマニア”プログラムが有料である場合であると、有料コンテンツ支援モジュール（図示せず）で、まず、利用者（又は相手方）コンピュータ10に該当プログラムが有料であることを知らせるメッセージを転送する。

【0043】前記メッセージは図9のように、有料プログラムを実行するために利用者が支払う金額が含まれる。

【0044】利用者（又は相手方）が該当金額を支払い、ゲームを実行するために、前記メッセージに含まれた“YES”ボタンをクリックすると、図10のようなオンライン決済サービスを実行するためのページに移動するようにするメッセージが利用者（又は相手方）コンピュータ10に提示される。

【0045】この時、前記有料コンテンツ支払支援モジュールは、利用者がサイバーマネーを有していると、サイバーマネーに決済することができるように支援し、サイバーマネーを有していない場合、又は、足りない場合にはクレジットカード決済や、振込みなどにより決済することができるように支援する。

【0046】近來、課金を代行してくれるPG（Payment Gateway）社が登場してクレジットカード会社でもPG社を経由することを勧めており、IM駆動サーバー40運営側では特定PG社との業務提携を通じてクレジットカード又は口座を認証して承認されると、利用者が購買要請したサイバーマネーを提供し、その代金はクレジットカード代金又は口座出金を通じて支払うことになる。

【0047】また、携帯電話やARSなどの通信業者との業務提携を通じて利用者の通信料金に情報利用料を含んで課金する代行業者もある。

【0048】前記有料コンテンツ支払支援モジュールは、前述のような多様な決済手段を通じて利用者が便利な決済手段を選択して有料コンテンツ料金を決済することができるようにする。

【0049】有料コンテンツ決済過程が完了されると、該当ゲームコンテンツ提供サーバー20に接続するために図11及び図12のようなウィンドウが利用者又は相手方コンピュータ10に提示される。

【0050】該当オンラインゲームが有料である場合に、ゲームを実行しようとする利用者及び相手方が全て該当金額を決済完了することにより、相互間にゲームを実行することができる。

【0051】前記IM駆動サーバー40に会員として登録された利用者の情報には、利用者が所有している戦利品の情報がさらに含まれており、DBサーバー44には前記戦利品の取引を支援する戦利品取引支援モジュール44cがさらに含まれている。

【0052】戦利品取引支援モジュール44cは利用者が交換しようとする戦利品を図4のウィンドウに含まれている“交換”欄で選択すると、選択された戦利品を有している利用者を会員情報DB44eから検出して図5と類似する形態の検索リストを前記利用者コンピュータ10に提示する。

【0053】前記利用者が前記検索リストを見て、戦利品を取引しようとする相手方を一つ以上選択すると、前記戦利品取引支援モジュール44cは選択された相手方で前記利用者の戦利品取引提案メッセージを送送する。

【0054】その後、前記戦利品取引提案メッセージを受信した相手方は、取引意志がある場合には、取引しようとする条件を前記利用者に再転送する。

【0055】前記利用者は一つ以上の取引条件を相手方から受け、受信した取引条件のうちで、前記利用者が取引しようとする条件に符合する最終取引者を選択する。そうすると、前記利用者と最終取引者間に戦利品取引が成立し、戦利品取引はIM駆動サーバー40を通じて達成される。戦利品取引は戦利品交換、販売、購買などを含む。

【0056】利用者コンピュータ10で駆動されたIMウィンドウの所定領域には、特定情報を広報するためのイベント広告領域60があり、前記イベント広告領域60には、多数のイベント情報が提示される。このために、前記DBサーバー44にはイベント管理モジュール44dがさらに含まれており、イベント管理モジュール44dでは景品コンテンツ提供サーバー30から受信して前記コンテンツDB44fに貯蔵し、一定期間周期でIMウィンドウのイベント広告領域60にイベント情報を提示する。

【0057】前記イベント情報としては、クイズを通しての景品行事情報又はアンケート調査を通しての景品行事情報が含まれる。

【0058】利用者が前記IMウィンドウに提示されるイベント提示領域をクリックすると、該当イベントを含むウィンドウが提示され、前記ウィンドウにはクイズやアンケート調査などが含まれている。

【0059】利用者がクイズを解くことや、アンケート調査に応じると、景品コンテンツ提供サーバー30は多数の参加者のうちで抽選により景品を贈呈する。前記イベント広告領域60を通じて景品コンテンツ提供サーバー30の運営側では優れた広告効果を得ることができ、IM駆動サーバー40の運営側は、それによる手数料を獲得することができる。

【0060】添付された図13は、本発明のオンラインゲームを支援する方法を説明するための順序図である。図13を参照してIM駆動サーバー40でオンラインゲームを支援する過程について以下に説明する。

【0061】まず、利用者コンピュータ10にはIMプログラムが駆動されている状態でなければならない(S100)。IMプログラムが駆動されると、IMウィンドウがポップアップされて、利用者コンピュータ10画面の所定領域に位置することになる。前記IMウィンドウは図3に図示されている。

【0062】利用者がIMウィンドウのメニュー項目50に含まれている相手方検索メニューをクリックすると、IM駆動サーバー40の検索支援モジュール44aは相手方の検索要請信号を受信することになる(S110)。前記利用者は相手方検索メニューをクリックすると、検索しようとする相手方の条件を入力し、前記IM駆動サーバー40の検索支援モジュール44aは前記利用者が入力した相手方の検索条件に該当する会員を会員情報DB44eから検出し、検索リストが前記利用者コンピュータ10に提示されるようにする(S120)。

【0063】利用者が検索リストのうちで、利用者が対戦しようとする相手方を選択すると、前記検索支援モジュール44aは選択された相手方に前記利用者のゲーム提議メッセージを送送する(S130)。この時の前記ゲーム提議メッセージは図7に一実施形態として図示されている。

【0064】相手方が前記ゲーム提議メッセージを見て、ゲームを共にすることを承諾すると(S140)、コンテンツ実行支援モジュール44bは前記利用者と相手方が共にオンラインゲームを実行することができるように支援する(S150)。しかし、前記相手方がゲーム提議メッセージを見て拒絶すると、前記コンテンツ実行支援モジュール44bは前記利用者に相手方がゲーム提議を拒絶したことを知らせるメッセージを送送し(S145)、前記利用者は他の相手方を再検索する。

【0065】前述の場合で、相手方がゲーム提議を承諾した場合にも、前記利用者が共にしようと提議したオンラインゲームプログラムが前記利用者コンピュータ及び相手方コンピュータに搭載されている必要があり、該当ゲームプログラムが利用者コンピュータに搭載されているか否かを判断し、搭載されていない場合にダウンロードする過程は前述したので省略する。

【0066】以上、本発明の実施形態によって詳細に説

明したが、本発明はこれに限定されず、本発明が属する技術分野において通常の知識を有するものであれば本発明の思想と精神を離れることなく、本発明を修正または変更できるであろう。

【0067】

【発明の効果】本発明によると、IM駆動サーバーで提供するIMプログラムを通じて前記IM駆動サーバーでオンラインゲーム相手方を検索し提供するので、利用者がインターネットカフェ及び他のオンラインゲームのロビーサーバーを利用しなくても、オンラインゲームを実行する相手方を検索して、便利にかつ迅速にオンラインゲームを実行することができる。

【0068】また、他のゲーム関連サイトや掲示板を一つ一つ探さなくても、検索を通して自分が取引を所望する戦利品を容易に取引することができる効果がある。

【0069】オンラインゲームを開発／提供する運営側は、各コンテンツ別にロビーサーバーやログインサーバーの開発及び構築を必要とせず、運営に必要とされる莫大な費用を節減することができ、前記IM駆動サーバーに該当オンラインゲームコンテンツを登録するだけで20も優れた広告効果がある。

【0070】また、IM駆動サーバー運営側はゲームや景品コンテンツを提供する提供者との提携を通じて広報手数料及び有料コンテンツ支払による手数料を通じて収益性で大きな効果を得ることができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明によるオンラインゲームを支援するインスタントメッセージ駆動サーバーを含むシステムの構成図である。

【図2】 オンラインゲームを支援するインスタントメッセージのログインウィンドウを図示した図面である。 *

*【図3】 オンラインゲームを支援するインスタントメッセージの実行時に提示される画面図である。

【図4】 オンラインゲームを周旋する過程を説明するための図面である。

【図5】 図4と同様の図である。

【図6】 図4と同様の図である。

【図7】 図4と同様の図である。

【図8】 図4と同様の図である。

【図9】 図4と同様の図である。

【図10】 図4と同様の図である。

【図11】 図4と同様の図である。

【図12】 図4と同様の図である。

【図13】 本発明のオンラインゲームを支援する方法を説明するための順序図である。

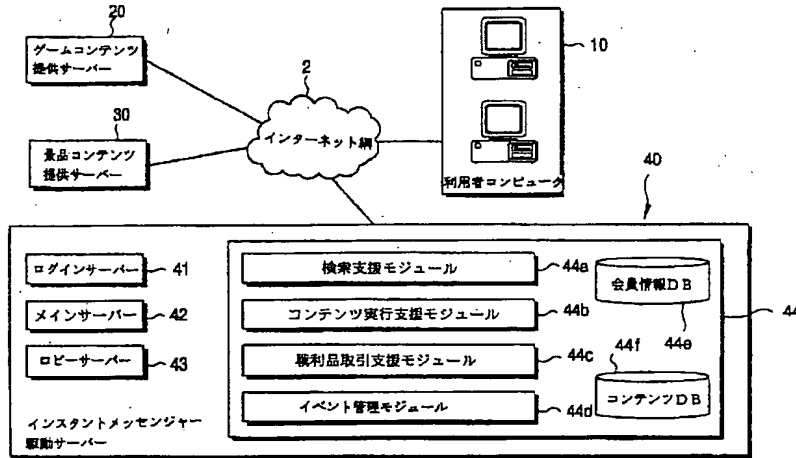
【符号の説明】

- 2 インターネット網
- 10 利用者コンピュータ
- 20 ゲームコンテンツ提供サーバー
- 30 景品コンテンツ提供サーバー
- 40 IM駆動サーバー
- 41 ログインサーバー
- 42 メインサーバー
- 43 ロビーサーバー
- 44 DBサーバー
- 44 a 検索支援モジュール
- 44 b コンテンツ実行支援モジュール
- 44 c 戦利品取引支援モジュール
- 44 d イベント管理モジュール
- 44 e 会員情報DB
- 44 f コンテンツDB
- 50 メニュー項目
- 60 イベント広告領域

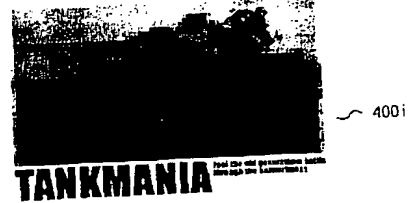
【図2】

【図4】

【図1】

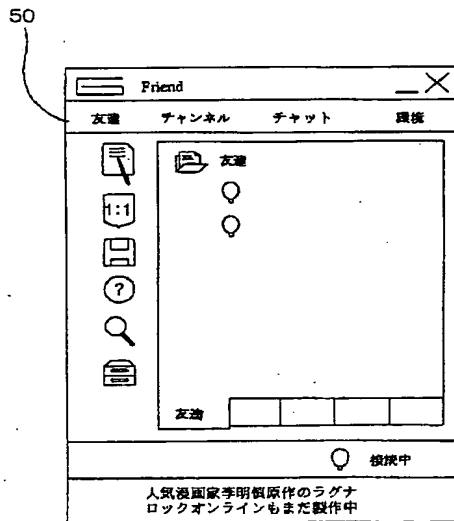


【図12】



BEST AVAILABLE COPY

【図3】



【図5】

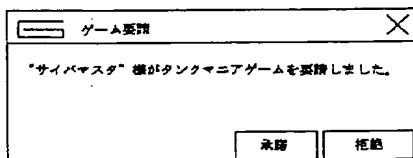
Figure 5 shows a screenshot of a "Find List" window. The window displays a table with columns: ID, 性別 (Gender), 年齢 (Age), 職業 (Occupation), and 地域 (Region). The table contains 8 rows of test data. Below the table are buttons for "交換" (Exchange), "情報" (Information), "登録" (Registration), "ゲーム" (Game), and "事情" (Situation).

ID	性別	年齢	職業	地域
テスト0	男	20	学生	Seoul
テスト1	男	28	無職	京畿
テスト2	男	21	会社員	蔚山
テスト3	女	23	学生	Seoul
テスト4	男	19	学生	Seoul
テスト5	女	28	会社員	Seoul
テスト6	男	29	自営業	京畿
テスト7	男	24	無職	Seoul

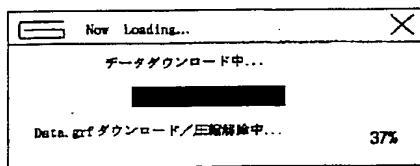
【図6】

Figure 6 shows a screenshot of a "キャラクター情報" (Character Information) window. The window contains fields for: ID (テスト0), 性別 (Gender: 男), 年齢 (Age: 20), 職業 (Occupation: 学生), 地域 (Region: Seoul), 身長 (Height), 特技 (Specialty), and メール (Email: Emho@gravity.co.kr). There are buttons for "検索" (Search), "登録" (Registration), and "メモ" (Memo). A note at the bottom says "多くのメモを送ること" (Send many memos).

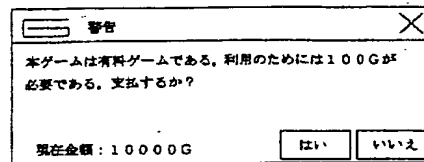
【図7】



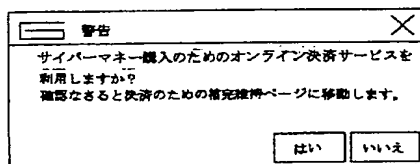
【図8】



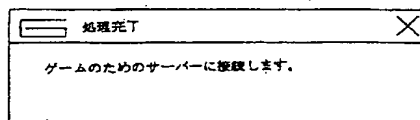
【図9】



【図10】



【図11】



【図13】

